

REVIEW!

#174

Retro Emulator Vision and Game

Return to the
Roots

HARDBALL

Pulsar

Pinball Wizard

E TANTO ALTRO PER COMPUTER E CONSOLE

0,00 Euro

25 Ottobre 2025

Retro Emulator Vision and Game

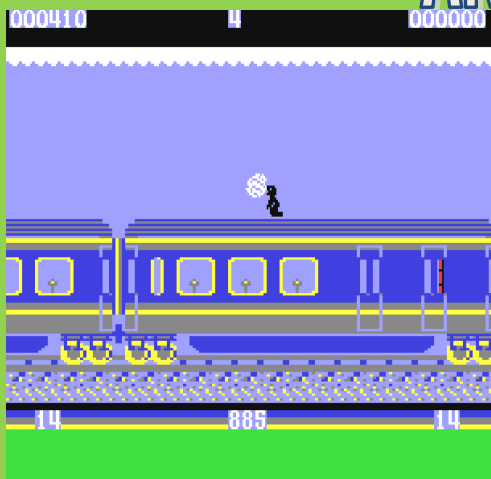
Volume 11 Numero 10

E siamo arrivati in pieno autunno a ridosso di Halloween dopo un'estate burrascosa tra brutto tempo, temporali e anche giornate sotto la media come temperature. Un incredibile mese di Settembre sembra aver riportato un caldo insperato. In queste giornate riparte il nuovo numero di REV'n'GE! fresco di nuovi giochi e anche alcune novità.

Grazie e insieme alla IA ho ideato un nuovo hardware e gli ho affidato il compito di analizzarlo in una recensione fasulla, tutta inventata, ma che spero vi faccia divertire riscoprire una nuova 3DFX con prestazioni favolose a ridosso di poca memoria video. L'IA diventa sempre più affascinante sia per creare sfondi, immagini e musica.

Credo che il gioco che ho scelto per le novità vi istighi a provarlo perché è davvero strepitoso, non del tutto open-source, ma che trasforma un classico per DOS in un moderno gioco strategico in tempo reale e che sfrutta in parte la potenza dei computer moderni e allo stesso tempo permette anche di essere convertito su molti piattaforme anche meno conosciute.

Buona Lettura!



Panic Express - Commodore 64

Un arcade in cui dovete correre sopra un treno fino a raggiungere la locomotiva. Un genere sfruttato da vari titoli più o meno bene.



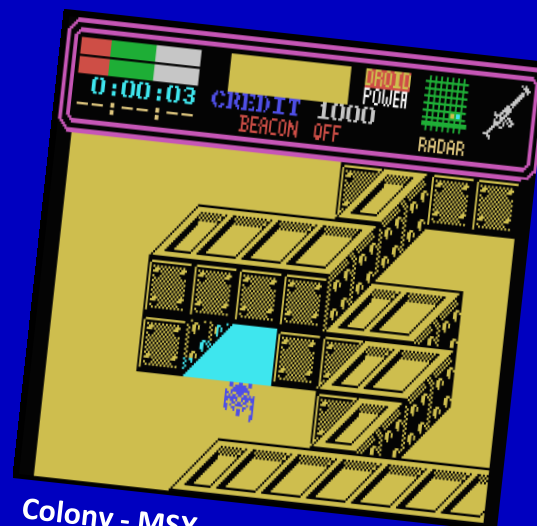
Rodeo - Amstrad CPC

Un gioco dedicato a quello sport brutale in cui in un'arena un uomo sfidava un toro sventolando una bandiera rossa che si diceva lo facesse infuriare. Lo scopo era di uccidere il Toro.



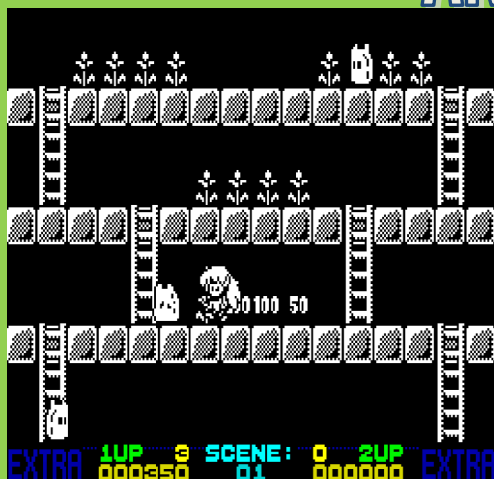
Gorgon - Apple II

E' uno dei tanti cloni di *Defender*, ma che ogni produttore ha cercato di diversificare per trovare un'alternativa per attirare il giocatore. Staremo a vedere.



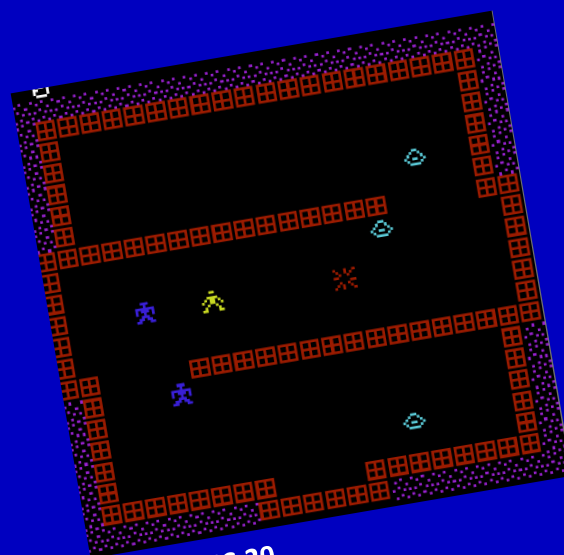
Colony - MSX

Non giudicate in fretta questa immagine perché è uno strategico molto complesso e articolato che richiede studio del manuale e tanta pratica.



Rodland - ZX Spectrum

Il bellissimo e giocabile clone di *Parasol Star* viene prodotto per lo Spectrum nel 1992 cercando di far innamorare i suoi giocatori malgrado una grafica tutt'altro che attraente.



Robot - VIC-20

Un'immagine che parla da sola. E' il buon vecchio *Berzerk* che ritorna in questa edizione alternativa per vedere se è ancora divertente.



Star Boy - Amiga

Dovrebbe essere un divertente sparatutto pieno di grafica colorata e anche tanto umorismo. Non è commerciale, ma non per questo va sottovalutato.



Microprose Golf - Atari ST

Il golf poligonale continua ad invadere i tanti computer e console che ci sono nel mondo. Questa volta sbarca anche su Atari ST per sfruttare i 16-Bit e mostrare tutti i suoi muscoli.

LEGENDA

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

Cambia il giudizio della fanzine con questa tabella per avere più informazioni e con il punteggio finale che sarà stabilito matematicamente con precisione. C'è solo la medaglia d'oro che viene data ai giochi che prendono un punteggio da 9 in su.

Grafica: include le animazioni e tutto quello che riguarda l'aspetto estetico e il dettaglio.

Sonoro: è la presenza di musica e/o effetti sonori e/o la sua qualità.

Giocabilità: è la meccanica di gioco che può essere influenzata dalla difficoltà, ma anche dalla grafica.

Emozione: è il sentimento che provate giocando, quanto vi tiene incollati al monitor e può dipendere dalla sua difficoltà.

	MEMORIA
	FLOPPY 3,5"
	FLOPPY 5.25"
	TAPE
	CD-ROM
	HARDRIVE
	TWICH
	YOUTUBE
	FACEBOOK

ANNO, EDITORE	
GRAFICA	
SONORO	
GIOCABILITA'	
EMOZIONE	
GLOBALE	

STATI D'ANIMO



Gold

TOP GAME

Gold

Retro Gaming

HOT NEWS & LINK

<https://sites.google.com/view/retro-emulator-vision-and-game>

La tua fanzine
100% Gratis

*Ogni mese potete
leggere questa
rivista in Italiano e
Inglese*



Re-implementazione Open-Source di Settlers II Gold Edition e vi permette di giocare su computer moderni alla risoluzione massima che il vostro monitor vi permette.

COLLEGAMENTO STREAMER & YOUTUBER

GAMEPLAY RETRO WORLDS



<https://www.twitch.tv/gameplayretroworld>
<https://www.youtube.com/@GameplayRetrogamesWorld>
<https://t.me/GaReWoClub>
<https://www.facebook.com/gameplayretrogames/>

ANTAGAMERS



<https://www.twitch.tv/antagamers>
<https://www.youtube.com/@AntaGamersVideo>
<https://www.facebook.com/antagamers>

RETRO TRAILER-2



<https://www.twitch.tv/retrotrailer2>
<https://www.youtube.com/@retrotrailer-2>
<https://www.facebook.com/p/Retro-Trailer-V2-100063644016757/>

Atoms	ZX Spectrum	34
Beverly Hills Cop	Atari ST	17
Create with Garfield	Commodore 64	36
Hardball	Apple II	10
Jet-Boot Jack	Commodore 64	9
Mister Jaws	MSX	11
NEW 3DFX	Hardware	26-27
Pinball Wizard	Amiga	16
Protector	VIC-20	12
Pulsar	Commodore Plus/4	14
Red Baron, The	VIC-20	24
Return to the Roots	Linux 64	22
Rolling Crash	Coin-OP	20
Sheriff	Coin-OP	20
Siege Attack	Computers Lynx	13
SplayMaster	DOS	18
Star Castle	Vectrex	32
Super Football	Atari 2600	31
Treasure	Vector 06C	24

REDAZIONE

Seiya è il capo redattore, il recensore, l'impaginatore e il grafico.
Insomma fa tutto lui.

RECENSIONI

8-BIT

8-BIT



THE ENGLISH SOFTWARE COMPANY PRESENTS

JET-BOOT JACK™

C=64 VERSION M. TAYLOR
COPYRIGHT (1983)
ALL RIGHTS RESERVED
T.M. ENGLISH SOFTWARE

Se vi piace la musica, se avete suonato uno strumento musicale e conoscete le note molto bene, questo gioco potrebbe affascinarvi perché sono le note le attrici non protagoniste.

Un giorno qualunque le note fuggono dagli spartiti di tutto il mondo con la conseguenza che la musica non esiste più. Per rimettere le cose a posto venite chiamati voi, un cacciatore di note.

Essenzialmente è un gioco di piattaforme in cui le note sono sparpagliate lì sopra e dovete quindi raccoglierle stando attenti a delle trappole naturali o dei nemici.

Ci sono 10 stanze che equivalgono ad altrettanti livelli che sono formate da vari piani in cui ci sono piattaforme mobili per passare da una all'altra, sul soffitto ci sono de-

gli spuntori letali.

I nemici seguono lo stesso percorso e quindi anche senza armi agendo su determinati interruttori potete



fermarli o farli cadere nel piano sottostante e quindi liberi di recuperare le note.

E' un tipo di gioco in cui non dovete lanciarsi a capofitto nell'azione per recuperare le note perché così facendo sottovalutate lo scenario e i suoi pericoli. Attenzione a non ragionare troppo perché avete il tempo che è rappresentato dall'energia musicale (che può essere rigenerata prendendo particolari note).

I primi cinque livelli li potete selezionare dal menu principale, ma gli alti ve li dovete giocare tutti. Non potete saltare e per evitare gli spuntori del soffitto dovete correre e abbassarvi per fare una scivolata, ma attenzione che se scontrate qualunque cosa che si muove dopo una scivolata perdete una vita.

Dato che alcune piattaforme e ascensori si muovono da soli dovete aspettare il tempo giusto, calco-

lare la distanza di una scivolata e valutare se non ci sono pericoli. Anche sfiorare un piano mentre scendete con un ascensore è letale. A guardarlo non sembra complicato, ma lo è e anche tanto. Sono queste piattaforme automatiche che vi ingannano e anche quando sembra che abbiate sotto controllo ogni cosa vi mettono in difficoltà.

Dipende da che giocatori siete. Se siete pazienti e un eccellente gioco che vi piacerà e non importa se ci metterete un'ora per passare il primo livello. Per tutti gli altri dura il tempo di cinque vite.

L'idea del gioco è eccellente e ha una carica di sfida che dovrebbe tenervi impegnati per capire il sistema. La difficoltà, tuttavia, è frustrante e basta il minimo errore per rovinare una partita. Se siete in crisi potete scegliere il livello pratica che ve lo farà apprezzare di più.



1984, ENGLISH SOFTWARE

GRAFICA	8
SONORO	8
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	7
GLOBALE	7,5



Il realismo è dato non tanto dalle animazioni, ma il fatto che avete come nelle realtà la scelta, in questo caso tramite opzioni da attivare con la leva del joystick e il tasto di fuoco, del tipo di lancio o ribattuta da fare così come anche innervosire l'avversario.



Uno degli sport più amati negli Stati Uniti è il Baseball e devo dire che è molto bello e mi sarebbe piaciuto giocarlo, ma in Italia è difficile trovare dei campi per divertirsi tra amici o anche società sportive.

Le regole sono tante, ma per farlo comprendere dovete sapere che il campo in cui ci sono i giocatori attivi è un diamante in cui al centro il lanciatore di una squadra cerca di eliminare il battitore della squadra avversaria. Per farlo deve lanciare una palla che l'avversario non riesce a prendere. Il battitore, così chiamato perché ha un bastone, deve ribattere la palla e fare in modo che i compagni di squadra del lanciatore, che sono in parte nel diamante e in parte fuori dall'area di gioco, non la possano intercettare. Una volta ribattuta la palla deve correre verso delle piazzole intorno al diamante prima che la palla venga presa dagli avversari. Se la prendono senza che questa colpisca terra il battitore viene eliminato all'istante. Se la palla rotola per terra avete il tempo di raggiungere un punto di salvezza.

Se riuscite a ribattere la palla e fare

un "Home Run" (ossia la palla esce dallo stadio) il battitore può tranquillamente fare il giro del campo e



guadagnare 1 punto. Se durante questo tiro fuori campo c'erano altri compagni sulle piazzole, tutti fanno il giro e i punti possono essere anche più di uno.

E' un gioco lento perché a turno dovete lanciare e ribattere.

Le conversioni per Computer generalmente sono ottime perché riescono a ricreare bene il campo da gioco sia dall'alto che in prima e terza persona dando un grande realismo. In alcuni la grafica e il sonoro non contano perché è la giocabilità che fa la differenza.

Questo gioco punta sul realismo, ma anche la grafica con i giocatori di grosse dimensioni per mostrare animazioni più realistiche immergendovi tanto che vi convincete di essere parte integrante della squadra scelta e che le vostre azioni aiutano veramente e attivamente a vincere una partita che la mente può rendere reale.

La vera difficoltà del gioco è che sia come lanciatore che come battitore dovete fare delle scelte.

Come lanciatore scegliete una modalità di tiro e poi una direzione. Come battitore dovete scegliere come impostare il bastone e poi mentre la palla vola verso di voi scegliete la posizione ideale per poter colpire la palla.

Il gioco è immediato però tecniche di lancio e di ribattuta richiedono tanta pratica.

Ottima grafica e sonoro.

Gold



1985, ACCOLADE

GRAFICA	10
SONORO	8
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9





facile.

Loro non hanno bisogno di aspettare le porte perché passano da un corridoio all'altro quando vogliono e quindi diventa molto più complicato. Voi dovete muovervi in sincronia con le porte e loro no. Tenete anche conto che le super caramelle non sono in tutti corridoi e quindi bisogna attuare delle strategie. In più loro sono più veloci di voi.

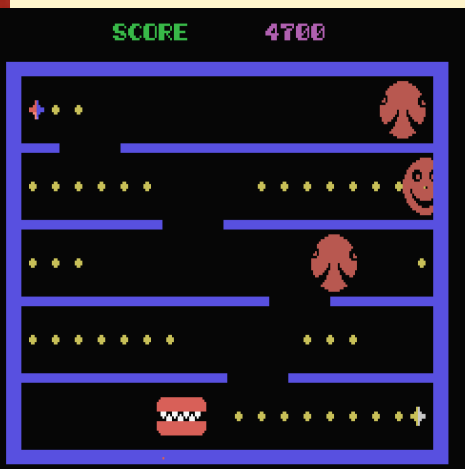
Tra il dire e il fare, lo sapete, c'è di mezzo il mare. Non c'è una vera difficoltà e quindi anche al primo livello è molto frustrante.

Cloni di *Pac-Man* ne hanno fatti così tanti che dopo averne visto un po' vi viene (come naturale sia) la nausea come quando si fa indigestione. Alle volte però ci sono delle eccezioni che sono effettivamente delle novità.

Questo gioco è uno di questi in cui lo scopo è lo stesso, ossia di mangiare del cibo lungo un percorso diverso dal solito.

Innanzitutto è tutto al contrario perché voi siete una mandibola sempre affamata e quindi dovete mangiare in continuazione e non avete problemi di digestione (*in effetti siete solo una bocca e non avete altro*) lungo dei corridoi solo orizzontali e inseguiti da delle enormi facce felici che vogliono impedirvi di farlo (in pratica le ver-

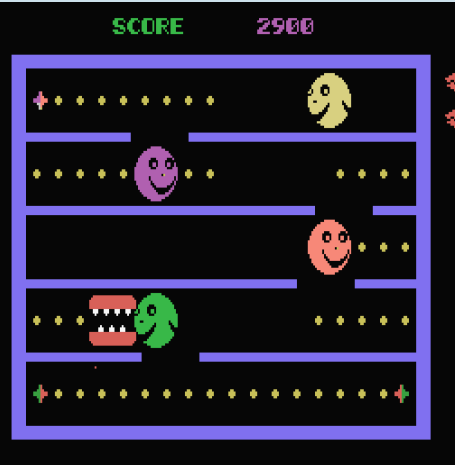
eccome) e terminato il livello ricevete uno spazzolino da denti e pronti per uno nuovo più difficile. Il fatto che il titolo riporti "Jaws"



sta nel fatto che voi siete la dentatura di uno squalo e la vostra forza sono i denti che dovete proteggere da quelle facce che vogliono distruggerla e poi anche lo spazzolino da denti serve a ripulirli dopo il pasto

E' molto difficile perché per passare da un corridoio all'altro ci sono delle porte, ma questa scorrono alternativamente a destra e sinistra e dovete passare da una all'altra per evitare queste facce. Se sbagliate il tempo vi ritrovate intrappolati in un corridoio dove inesorabilmente perderete tutti i denti e quindi una vita.

Ci sono vari livelli di velocità che vanno preimpostati e questo cambia molto la difficoltà perché, ad esempio, a livello 0 è molto lento e invece di agevolarvi vi incasina ancora di più. Alle volte non sempre andare piano significa avere la vita



sioni cattive di *Pac-Man*).

Lungo il percorso ci sono delle caramelle che vanno prese per darvi temporaneamente la possibilità di uccidere i nemici che sono quattro (i riferimenti a *Pac-Man* ci sono

Per il mio carattere è un gioco troppo frustrante e prova e riprova non sono riuscito a fare un granché. Tecnicamente niente da dire perché fatto bene con una bella grafica di enormi dimensioni, i dettagli di ogni cosa sullo schermo. Velocità modificabile da 0 a 9, ma che di fatto non incide sulla difficoltà che è già ingestibile al primo livello. Una partita può andare bene, ma se la rifate può andare tutto male. Nel trailer vedete cosa intendo.



1987, EAGLESOFT

GRAFICA	8
SONORO	6
GIOCABILITA'	4
EMOZIONE	6
GLOBALE	5,5

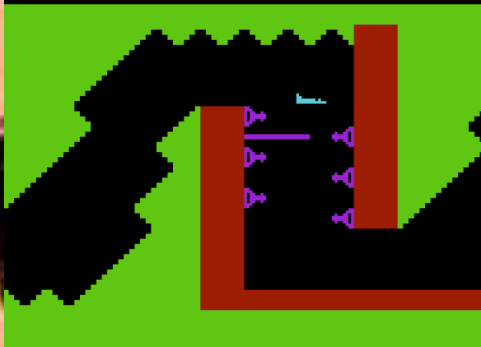


Dopo aver giocato e recensito molti giochi mi rendo conto che lo stesso genere è stato clonato, rivisto, riadattato migliaia di volte per cercare di trovare una soluzione per evitare che la gente lo guarda e dica "è sempre lo stesso gioco, nuova grafica, ma già visto".

Il gioco in questione dalle foto dello scenario, dalla grafica e anche il tipo di veicolo che pilotate mi sembrava un clone di *Defender* e invece non centra nulla. È un gioco totalmente diverso.

La popolazione di un pianeta è attaccata da una flotta di nemici e il vostro scopo è quello di salvare i civili sopravvissuti che vivono nei

SCORE 00000 HIGH 00000
LEVEL 1
PEOPLE 14 RESCUED 00



pressi di un vulcano attivo e nell'unica città,

Gli alieni sono estremamente malvagi perché la gente viene rapita e gettata tra le fiamme del vulcano. Gli alieni che lo fanno hanno delle astronavi indistruttibili e non c'è verso di salvarli. Ogni tentativo di prendere l'umano rapito è conside-

rata una collisione letale.

Dovete salvare ogni umano nello scenario e portarlo ad una fortezza che è impenetrabile persino dagli

SCORE 00100 HIGH 00100
LEVEL 1
PEOPLE 08 RESCUED 00



alieni. Quando avrete salvato l'ultimo dei sopravvissuti, la lava dal vulcano sommergerà la città.

Non volate a scorrimento, ma di un passo alla volta perché il gioco è sì uno sparatutto a scorrimento orizzontale, ma dovete anche superare degli ostacoli in cui calcolare il tempo per superare barriere laser, penetrare all'interno del pianeta e volare tra stretti e pericolosi cunicoli.

Il vostro aereo può rimanere fermo in aria senza cadere e quindi usare questa sua caratteristica per superare barriere, ostacoli vari e recuperare la gente che è messa nello scenario in modo tale che solo questo veicolo può recuperare.

Di contro questo sistema di volo aggiunge il pixel letale e quindi basta veramente poco per perdere una vita. Il gioco vi viene incontro perché in ogni livello c'è un certo numero di persone da salvare e le potete prendere tutte e portarle

alla fortezza.

Se perdete una vita, tuttavia, le persone che avete preso sono perse per sempre e dovete ricominciare tutto da capo.

Richiede una pazienza che purtroppo tende a frustrare perché quando ricominciate da una nuova vita rifate la partita incavolati e vi porta a sbagliare sempre di più, cercando di superare ostacoli senza ragionare.

Un gioco per persone molto pazienti che vogliono divertirsi e non lo prendano come una sfida personale. Vi assicuro che ad un certo punto sarà proprio così.

Per pazienza significa anche diversi minuti per superare un ostacolo, osservare come è fatto, cosa c'è sullo schermo e immaginare quello che può accadere frame dopo frame.

Se pensate di farcela sfrecciando a tuta velocità, prendere la gente e andare alla fortezza avete sbagliato gioco.

L'unico difetto che ha è ricominciare da capo ogni volta che perdete una vita.

1983, HUMAN ENGINEER-RED SOFTWARE

GRAFICA	7
SONORO	6
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	5
GLOBALE	6



Quazar Computing Presents

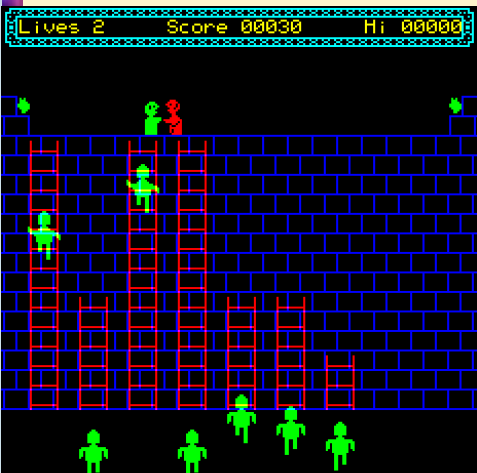


Molti giochi hanno tentato di simulare le battaglie medioevali con diversi approcci che vanno da uno completo di strategia, avventura e occasionali assalti a castelli fortificati oppure semplicemente dal punto di vista dell'attaccante o del difensore.

Dopo un pesante bombardamento da parte dei cannoni dei vostri nemici la vostra città è stata distrutta e l'unica cosa che si è salvato è il muro esterno di difesa e che sta per essere assaltato dai soldati nemici che vogliono estirpare i sopravvissuti oppure renderli schiavi.

Avete perso tutte le armi che erano

sinistra dello schermo per fare rifornimento e poi con una mira precisa dovete colpire in testa i nemici.

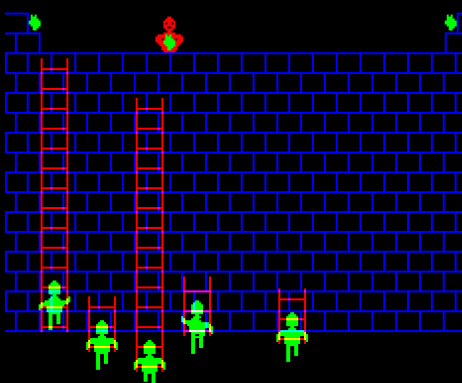
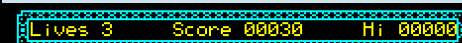


Se i nemici dovessero riuscire a salire avrete una colluttazione con loro e termina con la perdita di una vita.

Non dovete assolutamente permettere che questo accada.

Non so se ci sono livelli, tuttavia, dopo un po' si aggiungono nemici che vi lanciano delle pietre e se resistete si aggiungeranno nuovi pericoli. Alla fine dovete difendere quello che rimane della città lanciano mattoni contro una miriade di soldati che aumenta in continuazione.

L'unica tattica che vi è permessa fare è quella di essere precisi per colpire i nemici e sbagliare anche un solo mattone significa che alcuni di loro potrebbero approfittarne per salire e uccidervi. Loro sono subdoli perché mettono le scale e si allontanano e quindi fuggono dal lancio dei mattoni. Do-



archi e frecce e quindi per difendere i resti della città avete solo i mattoni che compongono il muro e dovete impedire che i nemici lo scavalchino salendo con le scale. Ovviamente non potete prendere pezzi direttamente dal muro, ma avete una pila di mattoni a destra a

vreste impedire che costruiscano le scale perché poi salgono tutti insieme e se ne salgono tre contemporaneamente avete perso tutte le tre vite in una sola mandata.

Carino, ma eterno. Non sembra avere un limite per passare di livello o altro. Un gioco per vedere quanti punti riuscite a fare ad ogni sessione.

Fosse stato un gioco a livello in cui dopo un certo numero di soldati uccisi cambiate fase, cambiate lato del muro sarebbe stato un incentivo a continuare.

Se è solo una singola schermata per fare punti non so quanto anche nel 1987 poteva attirare il giocatore a stare ore attaccato al monitor.

Da quel che ho visto non sembra avere altro che questa schermata.



1987, QUASAR COMPUTING

GRAFICA	7
SONORO	6
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	5
GLOBALE	6



Questo è anche una buona cosa perché la difficoltà è ben calibrata e vi permette di giocare bene senza troppi affanni (guardate il trailer).

Tecnicamente buono anche se dal vivo un po' meno rispetto a quello che mi pareva di aver visto nell'immagine. Per quanto riguarda l'audio ci sono solo effetti sonori, ma fatti bene. Una bel sparatutto alternativo ben calibrato, ondate tutte diverse nella forma degli alieni. Giocando e rigiocando arriverete a livelli che nella partita precedente non siete arrivati.

Uno sparatutto a scorrimento verticale che ha attirato la mia attenzione per la grafica molto curata e colorata con ombreggiature che danno quella sensazione che la vostra astronave sia di reale metallo. Il nome del gioco confonde perché esistono due versioni identiche con nomi diversi ed è più conosciuto con quello più recente (per avere maggiori informazioni guardate la scheda "curiosità" nelle pagine finali di questo numero). Trama e scopo sono sempre un po' scontati in questo genere di giochi e infatti il vostro caccia è attaccato da varie ondate di alieni senza un

non vi ricorda qualcosa. Quando la formazione è completa arriva l'astronave madre che con un raggio traente cattura il vostro caccia, prelevandolo dalle vostre vite, e se di-



struggete questo alieno libererete il vostro caccia che si unirà alla battaglia raddoppiando i vostri colpi. L'ispirazione come vedete è decisamente quella, niente alternative perché come dico sempre riciclare idee altrui se servono per convincere la gente a comprare e giocare il gioco va sempre bene.

Tutto quello che avete appena letto purtroppo non è così perché il manuale è sbagliato (e c'è un motivo perché lo è e lo leggerete nelle curiosità) e non è vero che potete colpire gli alieni mentre si stanno preparando ad entrare in formazione. Dovete aspettare che gli alieni sono pronti ad attaccare. Le ondate sono composte da poche astronavi, voi sparate molto velocemente e riuscite a superare i livelli più o meno facilmente.



reale motivo e quindi dovete difendervi. Secondo il manuale gli alieni vi attaccano fino a quando non hanno completato la formazione e nel frattempo potete colpirli e decimarli prima che formino uno schema di attacco che potrebbe essere difficile da spazzare via. Niente di nuovo nemmeno dal punto di vista delle novità e ditemi se

Questa versione differisce da quanto scritto nel manuale perché ci sono in realtà due versioni dello stesso gioco e sul Plus/4 ci sono delle differenze dalle altre versioni. Questa cosa è una curiosità e giustamente ve la faccio leggere nella sezione apposita. Buon gioco, ottimo calibratura della difficoltà, effetti sonori nelle media e per uno sparatutto vanno bene. Che dire? Ve lo consiglio.

Gold



1984, KINGSOFT

GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	10
EMOZIONE	10
GLOBALE	9

REV'N'GE!

REGENSIONI

DAI 16-BIT FINO AD OGGI



I videogiochi del flipper hanno avuto una evoluzione da quelli in cui la tavola dove scorre la pallina erano visti in una sola schermata dall'alto e una grafica minimale a quelli più moderni sui computer a 16-Bit e successivi dove la tavola scorre insieme alla pallina per avere dettagli precisi e particolari di ogni elemento su di essa. C'erano poi eccezioni in cui veniva riprodotto per intero il flipper con la tavola vista in grafica isometrica facendo vedere sia il tabellone dei punteggi, sia la fessura per inserire il gettone.

Tra le varie edizioni di flipper, questo videogioco per una macchina a 16-Bit ritorna al passato mostran-

Un'idea che non mi dispiace perché la tavola, anche se è miniaturizzata, è fatta bene e poi quando colpite la pallina con le racchette ecco che



di nuovo siete catturati dalla sua giocabilità e non vorreste mai smettere.

Inizialmente è un po' ostico perché emulando il passato lo fa anche con un'interfaccia che richiede conosciute bene le varie funzioni associati a diversi tasti e quindi un Pinball in cui dovete leggere il libretto delle istruzioni. Devo dire che non l'ho mai dovuto usare per un gioco di questo tipo. Mi ha un po' spiazzato.

Una cosa da dire è che la musica iniziale è davvero strepitosa con uno stile da discoteca e seppure ripetitiva vi fa battere i piedi per stare a tempo, vi muovete come se doveste ballare. Musiche di questo tipo le ho ascoltate tanto quest'estate in spiaggia.

Quando inizia la partita cambia melodia, ma appena la palla viene lan-

ciata nel flipper ritorna la musica disco iniziale. Cambi di musica in continuazione quando la palla è pronta al lancio e durante il gioco. Stessa cosa per gli effetti sonori e anche un po' di parlato digitalizzato che non guasta.

Giocabilità ottima come un po' tutti i giochi di questo tipo anche se ho trovato la difficoltà leggermente più alta che altri Pinball, ma potrebbe essere questa visuale in cui dovete tenere ogni cosa sotto controllo, guardare dove sono i bonus, i percorsi per fare punti e vi distraete più del dovuto.

Rispetto ai Pinball più moderni in cui anche la tavola scorre un po' eravate concentrati su quello che vedevate. Qui avete tutto da controllare. La palla, ma anche ogni oggetto che lampeggia e quindi bisogna concentrarsi solo sulla pallina.

Questa volta quello che vi colpisce di più è l'audio che è da medaglia di platino. Lo stile adottato vi incanta prima di giocare e durante il gioco va in sottofondo mettendo in risalto il gioco stesso e gli effetti sonori. Ha un solo difetto: c'è solo una tavola.

Gold

1987, KINGSOFT

GRAFICA	9
SONORO	10
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	10
GLOBALE	9,5



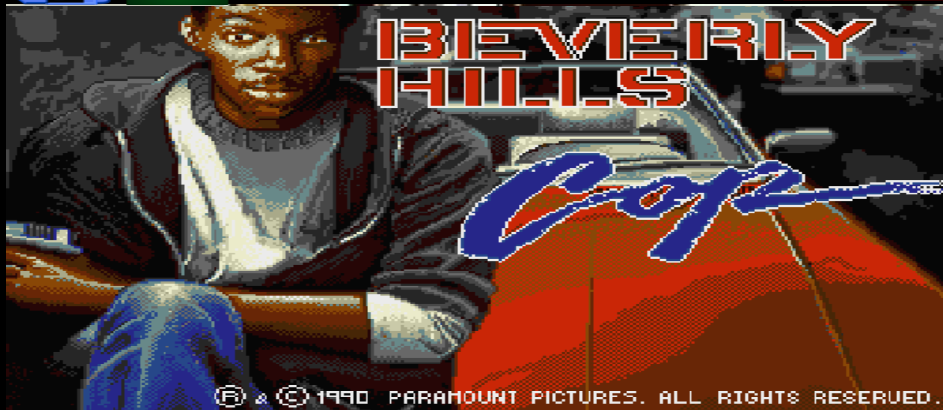
do la tavola dall'alto e completa con il tabellone a destra forse per un senso di nostalgia dei Pinball a 8-Bit oppure cercare di dare la sensazione di averne uno in alta risoluzione in cui avete ogni cosa nella stessa area di gioco.



512k



ATARI 520ST



Basato sul film interpretato da *Eddie Murphy* nel ruolo di un poliziotto di Beverly Hills, viene creato un videogioco per varie piattaforme da Tynesoft appena ottenuta la licenza.

Le aspettative di un gioco basato su un film sono sempre molto alte e molto spesso erano buchi nell'acqua e tanta delusione.

Per la versione casalinga sono stati creati quattro mini giochi uno diverso dall'altro per cercare di riprendere l'essenza del film e cercare di immedesimarvi nel ruolo del bravo poliziotto.

I quattro scenari proposti con il gioco sono selezionabili solo in alcune versioni per fare pratica, mentre in altre non lo potete fare quindi bisogna cercare di vincere in ciascun livello per poter accedere al successivo.

Le quattro scene (e l'ordine e la grafica cambiano in base alla piattaforma) sono: uno è uno sparatutto a scorrimento orizzontale, uno è una sparatutto a scorrimento verticale, una corsa in auto e per finire uno sparatutto in prima persona. Mini giochi effettivamente completamente diversi che dovrebbero

farvi ricordare le scene principali del film.

La prima scena è molto simile a *Robocop*. Lento a camminare,



problemi a saltare delle mine letali e usa quasi le stesse animazioni per sparare e colpire i nemici soprattutto quelli che spuntano sopra le casse. Difficoltà già al primo livello molto frustrante. Potete sparare solo stando in piedi e accucciati. Vi potete anche quasi sdraiare continuando a mirare con la pistola, ma non potete sparare. Perché mostrare questa postura se non la potete usare?

Nella prima scena grafica bella, dettagliata, diversi livelli di parallasse che scorrono molto fluidamente.

La seconda scena è un clone spudorato di *Hard Drivin'*, quindi in prima persona in 3D con una grafica poligonale solida veloce e una guida che a prima vista sembra migliore rispetto al gioco da cui trae ispirazione.

La guida riprende, tuttavia, il concetto di *Chase H.Q.* in cui potete anche sparare ai veicoli per distruggerli anche se dovete solo stare sulla strada ed evitare lo scontro

contro gli altri veicoli che sono tanti e di vario tipo, colore e forma.

Anche se la guida è migliore di quella di *Hard Drivin'* le curve le fa allo stesso modo e quindi poco giocabile. Se uscite di strada avete solo 10 secondi per rientrare, ma sull'erba vi muovete come se aveste le ruote incollate al terreno e quindi difficilissimo rientrare in corsia. Se vi fermate su una corsia errata, le auto avversarie non si fermano e vi uccidono. Alcune auto vi superano sulla destra e vi uccidono all'istante. Alla faccia del codice della strada!

Ho guardato online in molti siti e le immagini per Amiga e ST si fermano ai primi due livelli perché la sezione di guida senza un trainer è impossibile.

Non si può dare un giudizio perché i quattro mini giochi sono di genere diverso e quindi andrebbero scritte quattro recensioni diverse e poi ci sarebbe davvero tanto da scrivere per ciascuna di esse.

Beverly Hills Cop è come se fosse una compilation con all'interno quattro giochi diversi che sono slegati l'uno dall'altro. Quello che li accomuna sono le scene di intermezzo tra una e l'altra dove si vede l'attore iniziare la missione.

In generale la versione ST, per i primi due livelli, una grafica davvero eccezionale, la musica è quella del film.

Vale la pena giocarlo sapendo che la sezione di guida vi farà innervosire parecchio.



SPiayMaster

Continua questa ricerca di titoli interessanti, ma meno conosciuti anche se in rete trovate informazioni e video. Ci sono giochi al 99% sconosciuti, ma anche per me un minino di informazioni ci deve essere se non ho manuali o istruzioni sotto mano.

Questo gioco è un torneo spaziale in cui dovete sconfiggere l'avversario prima che lo faccia lui e ricorda molto la parte di combattimento di *Star Control 2*.

Per chi amava quel gioco in cui doveva scegliere il tipo di astronave e poi fare solo combattimenti senza interessarsi alla parte strategica, questo è il gioco che dovrebbe te-

come armi e sistemi di difesa che dovete imparare a conoscere per battere l'avversario.



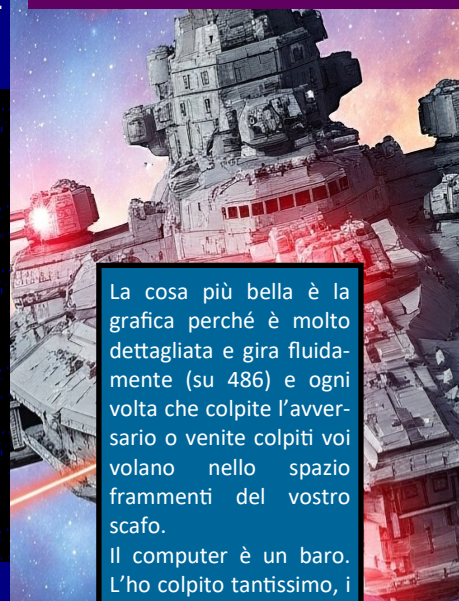
Le astronavi non hanno una gran differenziazione l'una dall'altra e vedrete alcune piccole differenze, ma la forma è spesso replicata più volte. Due di queste sembrano un Runabout della Federazione e uno Sparviero Klingon. Altre forme sembrano comunque avere ispirazione da Star Trek riconoscendo le forme delle astronavi Jem'hadar e Breen.

Se non avete il joystick il gioco se ne accorge e imposta la tastiera e i tasti non sono l'ideale per questo tipo di giochi: SEFD per muovervi e 2,3 per sparare.

Ci vuole pratica, tuttavia, se scegliete la difficoltà facile avrete una possibilità di vincere anche se, attenzione, il computer è un baro. Subisce fino alla fine e poi cambia le sorti della battaglia in suo favore. Alcune astronavi sono più veloci, altre più lente e sta a voi imparare a sfruttare queste caratteristiche.

Un altro riferimento a Star Trek è che potete andare in curvatura per raggiungere l'avversario e mentre siete in questa velocità non potete sparare. Ci vuole poco a vedere da cosa è ispirato e mi piace questa cosa.

Purtroppo non c'è una varietà di armi come in Star Control 2 perché avete solo missili e laser. Cambia il loro colore, ma di fatto poca e niente personalizzazione tra un'astronave e l'altra come mi pareva di aver capito.



La cosa più bella è la grafica perché è molto dettagliata e gira fluidamente (su 486) e ogni volta che colpite l'avversario o venite colpiti voi volano nello spazio frammenti del vostro scafo.

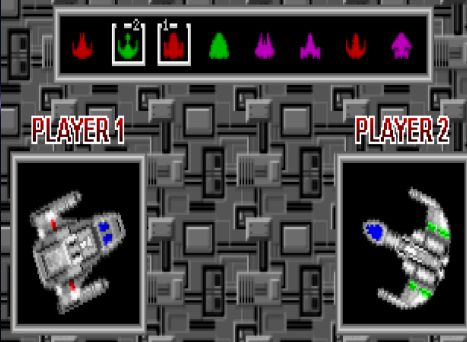
Il computer è un baro. L'ho colpito tantissimo, i suoi pezzi volavano ovunque nello spazio, ma alla fine riesce a dare sempre il colpo di grazia.

Gold

1996, CHRIS ELSBREE

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9

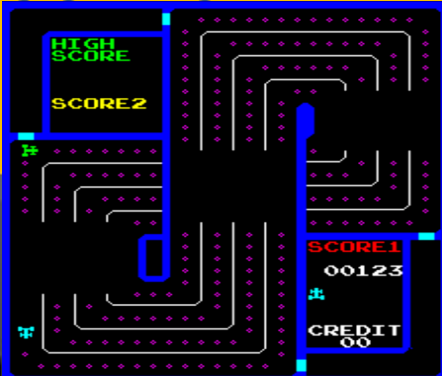
PLAYER SELECTION



nervi incollati al monitor dato che è basato solo su questo stile.

Come nel gioco citato potete decidere di giocare da soli contro il computer oppure un vostro amico oppure potete guardare una demo. La cosa che attrae in questo tipo di torneo spaziale è il fatto che avete la scelta delle astronavi (anche se non sono tante) e poi che ciascuna di esse ha una potenziale diverso





Roller Crash

Un gioco di corse in un labirinto che non era una novità e anche in futuro i giochi continueranno a sfruttare questa idea.

La cosa buona è che la forma del labirinto cambia in ogni livello aumentando la sfida in cui non è più necessario imparare a memoria un percorso e affidarvi alla vostra abilità di sapere riconoscere quello ideale e nel frattempo evitare le auto

guidate dal computer.

Questa competizione si svolge tra le strade di una città e devo dire che è difficile perché l'auto del computer è insidiosa dato che spesso sceglie il nostro stesso percorso.

In alcuni casi bisogna accelerare per raggiungere un incrocio per cambiare strada, altre volte meglio andare piano.

Il primo livello è molto semplice, mentre già dagli altri non solo cambia forma il labirinto, ma ci sono i sensi unici e i cambi di direzione obbligata che rendono le cose ancora più caotiche.

Il computer ha uno strano senso del dovere. Si che deve fermarvi, ma più del 50% delle volte sa esattamente dove siete e si sacrifica portando anche voi nella tomba.



1979, NICHIBUTSU

GRAFICA	8
SONORO	6
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	6
GLOBALE	7-

COIN-OP



Sheriff

Siete uno sceriffo che deve affrontare una serie di banditi che sono tutti intorno a voi pronti a far piovere i loro proiettili verso la vostra posizione.

Potete muovervi in ogni direzione e siete aiutati dal fatto che potete sparare in direzione opposta a quella di movimento e quindi riuscire a colpire nemici dietro di voi mentre vi allontanate.

Più a lungo giocate e più velocemente vanno i banditi rendendo difficile

colpirli.

Non è difficile, a parte, il dover usare quattro tasti per cambiare le tre direzioni e sparare.

Fino a quando i nemici stanno fuori li colpite senza troppo affanni, ma quando cominciano ad entrare nell'arena due e poi tre alla volta e sparando più colpi alla volta, diventa complicato.

Il problema è che voi dovete cambiare continuamente direzione della pistola e va fatto con tre tasti e molto rapidamente. Tenete anche conto che mantenete quella posizione per sparare e una volta fatto l'arma ritorna nella posizione predefinita.

Ai nemici non importa la vostra difficoltà e attaccano tutti insieme.



1979, NINTENDO

GRAFICA	8
SONORO	7
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	8+



GIOCHI RECENTI HOMEBREW

Return to the Roots

Inoffizielle Erweiterung
von BlueBytes Die Siedler II®



È una re-implementazione open-source di *Settlers II Gold Edition* il quale, tuttavia, è ancora sotto copyright Ubi-Soft. Per poter usare questa versione open dovete comprare il gioco (ormai lo trovate a pochi euro su molti siti autorizzati) e copiare le cartelle "DATA" e "GFX" nella directory principale di RTTR. (La versione Linux è un po' più complicata, ma quando avviate il programma senza questi file vi dice dove vanno copiati), Qualcuno di voi potrebbe chiedersi a cosa serve se bisogna comprare il gioco originale. Tanto vale giocare a quello?

E' vero basterebbe quello, tuttavia, Settlers 2 Gold Edition è uscito nel 1997 per DOS e per farlo girare sui moderni sistemi richiede l'uso dell'emulatore DOSBox e la massima risoluzione è 1024x768. Con questa versione Open-Source potete giocare al gioco nativamente senza emulatore su Linux, Windows e MacOS e alla risoluzione del vostro monitor.

I programmatori sviluppano Return to the Roots quasi ogni giorno e molto probabilmente anche le

grafiche verranno aggiornate per risoluzione elevate.

Il gioco supporta la campagna Romana in cui le missioni sono libere e potete iniziare da quella che vole-



te, ma nulla vieta di cominciare dalla prima e andare avanti. Nella Modalità Mondo dovete conquistare tutti i continenti.

Supporta una modalità multiplayer in cui potete giocare su mappe online, ma dovete essere registrati sul sito "Siedler25.org", potete giocare in LAN tra due computer oppure con IP Diretto. Ho provato le ultime due e funziona davvero bene.

Se non vi bastano le mappe a disposizione le potete creare con il generatore di mappe ed è decisamente molto potente.

In più avete tra le opzioni un "addon" in cui vi permette di modificare ogni aspetto del gioco e di stravolgere le impostazioni predefinite creando nuove opportunità oppure per facilitare il tutto.

Ho provato la versione Linux (solo a 64bit) su una macchina virtuale e funziona bene. La versione per Windows (sia a 32bit che 64bit) gira su Win7, 8, 10 e succes-

sivi.

Il gioco viene aggiornato spesso. Su Windows se dovete trovare che la campagna non è più disponibile dovete aggiornarlo con l'update che si trova nella cartella "RTTR". Su Linux si avvia automaticamente l'aggiornamento prima di iniziare a giocare. In questo modo avete sempre l'ultima versione.

Con l'originale avete le missioni in sequenza. Con la versione Open avete le missioni sbloccate, ma non per questo meno bello da giocare e in più ha il multiplayer che funziona molto bene.



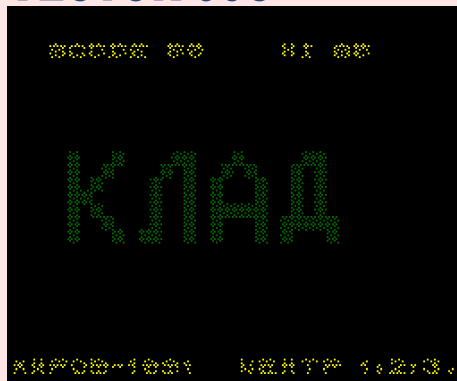
Il gioco non è esente da problemi perché su Windows 10 funziona regolarmente anche facendo gli aggiornamenti.

La versione per Win7 ha funzionato bene la prima volta che l'ho scaricato, ma quando ho fatto l'aggiornamento per riavviare la campagna crea problema con una libreria DLL. La versione è confermata funzionante su Win7 sia 32bit che 64bit, ma a quanto pare non funziona più dopo l'aggiornamento.

L'ultima versione è la 0.95 del 2025 e dato che è sempre in sviluppo riusciranno a risolvere il problema.



RECENSIONI
MINI



Treasure

Siete un esploratore o semplicemente un ladro di tombe rimasto intrappolato all'interno di una di esse e dovete trovare la via di fuga. Non è facile perché in queste stanze labirintiche c'è di tutto e pericoli nascosti che potrebbe rivelarsi solo all'ultimo momento.

Da quello che sembra più che tesori dovete prendere delle candele e superare degli ostacoli che sono letali

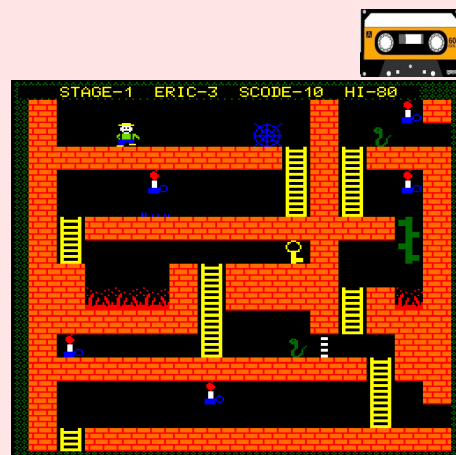
tipo rocce, serpenti.

Non avete armi, ma solo un salto in alto e un salto obliquo. Dovete avvicinarvi il più possibile ai nemici immobili e saltarli, mentre per quelli in movimento dovete aspettare il tempo, saltarli e scappare.

Ci sono piattaforme e scale che appaiono e scompaiono e li dovete avere pazienza e studiare il tempo che rimangono visibili prima di sparire e riapparire di nuovo. Teoricamente per uscire dovreste prendere tutti gli oggetti, ma potete andarvene anche senza. Boh.

La difficoltà è di quelle che vi farà arrabbiare tanto anche perché sia voi che i mostri vi spostate frame per frame e i colori usati non aiutano perché lo sfondo è nero e i nemici fermi e in movimento sono blu scuro.

Se morite ricominciate tutto da capo.



1991, KAZAKOV

GRAFICA	8
SONORO	8
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	7
GLOBALE	7+

VIC-20



RED BARON, THE

E' una specie di *Galaga* in uno scenario terrestre durante la prima guerra mondiale in cui pilotate un biplano bloccato in fondo allo schermo in cui vi muovete solo a destra e sinistra cercando di distruggere gli aerei nemici e dirigibili Zeppelin.

Oltre a questi nemici di tanto in tanto c'è il fuoco della contraerea che cerca di colpirvi e infatti vedrete sullo schermo delle esplosioni che dovete evitare.

Dato che la battaglia si svolge nel cielo ci sono anche delle nuvole che

vengono usate dai nemici per nascondersi e sbucare fuori all'ultimo momento.

Il volo è a scatti ed è molto lento nel spostarsi a destra e sinistra e attenzione che avete solo una vita per poter sopravvivere.

Ci sono 15 livelli, ma non ho capito come e quando ne passate uno. Probabilmente dovete distruggerne un certo numero di nemici.

Il bello è la grafica che quando colpite un aereo (da qualunque distanza esso sia) lo si vede in fiamme. Mi è piaciuta molto questa cosa. Gli Zeppelin sembra indistruttibili e quindi meglio evitarli.

Il sonoro è il ronzio dei motori e del vostro mitragliatore, ma fa il suo dovere.



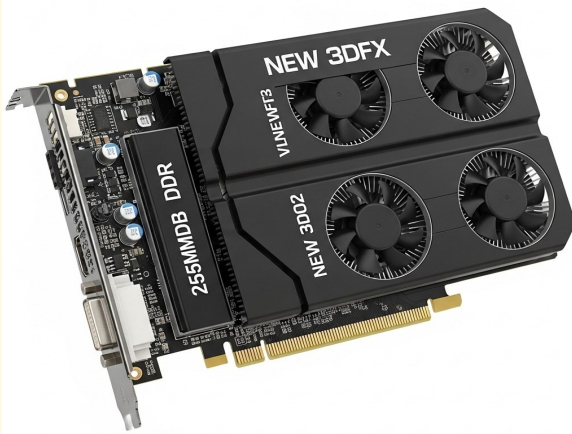
1985, STREET GAMES

GRAFICA	8
SONORO	7
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	7
GLOBALE	7+



INTELLIGENZA ARTIFICIALE

AL TUO SERVIZIO



Architettura GPU:	8 x NEW 3DFX "Obsidian" Cores (architettura unificata)
Frequenza Boost Clock:	2450 MHz
Memoria Video:	256 MB GDDR6 per Cores (384-bit interface)
Velocità Memoria:	18 Gbps
Processori Stream:	4864
Unità di Ray Tracing:	3DFX RX (di seconda generazione)
TDP:	180W
Uscite Video:	1 x HDMI 2.1
Connettori Alimentazione:	1 x 8-pin

La storia delle schede grafiche è costellata di nomi che hanno lasciato il segno, ma pochi hanno la risonanza emotiva di *3DFX Voodoo*. Oggi, siamo entusiasti di presentare la NEW 3DFX "**Resurrection**", una riedizione moderna che non solo rende omaggio al suo leggendario predecessore, ma lo catapulta nel futuro con specifiche da capogiro e una tecnologia rivoluzionaria. Preparatevi, perché la "Resurrection" è qui per ridefinire il gaming di fascia medio-alta.

Al centro di questa potenza ci sono ben otto chip grafici "Obsidian", ognuno ottimizzato per offrire prestazioni incredibili. Questa configurazione a otto vie non è solo un omaggio al multi-chip rendering di un tempo, ma una vera e propria innovazione che sfrutta ogni singolo core per massimizzare il throughput grafico. Le quattro ventole singole su altrettanti chip garantiscono un'ottima dissipazione del calore, mantenendo la scheda fresca anche sotto carichi intensi. Il PCB nero con la scritta "NEW 3DFX" è un tocco di classe che sottolinea la modernità del design.

Il Rivoluzionario 3DFX RX: Ray Tracing Reinventato

Il vero fiore all'occhiello della "Resurrection" è l'introduzione del chip **3DFX RX**. Questo non è un semplice acceleratore di ray tracing, ma un motore che migliora le prestazioni di rendering del 50% attraverso una tecnica di scalatura intelligente. Anche se la risoluzione interna scende a 800x600 in modalità RX, l'impatto estetico sul vostro monitor Full HD è sorprendente, paragonabile a quello di un 4K nativo. Questo si traduce in un ray tracing ultra-fluido e dettagliato, senza il consueto calo di frame rate. Giochi che prima faticavano a gestire effetti di illuminazione globali ora brillano con un realismo mozzafiato. È un'innovazione che deve essere vista per essere creduta.



Memoria Veloce e Connettività Essenziale

I 256 MB di memoria GDDR6, sebbene possano sembrare modesti sulla carta per gli standard odierni, sono gestiti in modo estremamente efficiente dall'architettura "Obsidian" e dal bus a 384-bit. Questo permette un accesso rapidissimo ai dati, garantendo che le GPU siano sempre alimentate con le informazioni necessarie. L'unica uscita HDMI 2.1 è un segnale chiaro: questa scheda è pensata per il gaming moderno ad alta fedeltà su un singolo display, offrendo il massimo della larghezza di banda per frequenze di aggiornamento elevate e HDR.

Benchmark di Gioco:

Abbiamo messo alla prova la NEW 3DFX Voodoo "Resurrection" con alcuni dei titoli più esigenti. I risultati parlano da soli, specialmente con il Ray Tracing 3DFX RX attivo.

THE LAST OF US PART II

Qualità visiva incredibile, riflessi e illuminazione sbalorditivi senza compromessi.



CYBERPUNK 2077

Night City prende vita con un realismo mai visto, anche negli scenari più caotici.



THE ELDER RING

Le Lande di questo mondo fantastico sono ancora più suggestive con l'illuminazione potenziata e i dettagli nitidi



Conclusioni:

La NEW 3DFX Voodoo "Resurrection" è più di una semplice riedizione; è una dichiarazione. Con le sue otto GPU "Obsidian", l'innovativo chip 3DFX RX per un ray tracing eccezionale e una performance generale che sfida la sua fascia di prezzo, questa scheda è una scelta eccellente per i gamer che cercano elevate prestazioni senza spendere una fortuna. Se siete pronti a rivivere il mito 3DFX con un tocco di futuro, la "Resurrection" è la vostra prossima scheda grafica.





RETROTRAILER 2

GAMES TRAILER

RECENSIONI LETTORI

Un grazie a:

DanyPPC dal forum di Amigapage.it

- ♦ *Galencia* ([numero 83](#))
- ♦ *Who Dares Wins* ([numero 83](#))
- ♦ *LuftrauserZ* ([numero 83](#))
- ♦ *Sam's Journey* ([numero 87](#))
- ♦ *Ghosts 'n' Goblins* ([numero 88](#))
- ♦ *Terrapins* ([numero 88](#))
- ♦ *Worthy* ([numero 89](#))
- ♦ *Sydney Hunter* ([numero 89](#))
- ♦ *Rocky Memphis* ([numero 90](#))
- ♦ *Bosconian* ([numero 91](#))

Albe75 dal forum di Amigapage.it

- ♦ *Bionic Commando* ([numero 85](#))
- ♦ *OutRun* ([numero 86](#))
- ♦ *The Last Ninja* ([numero 90](#))

SimonPPC dal forum Retro-Gamers.it

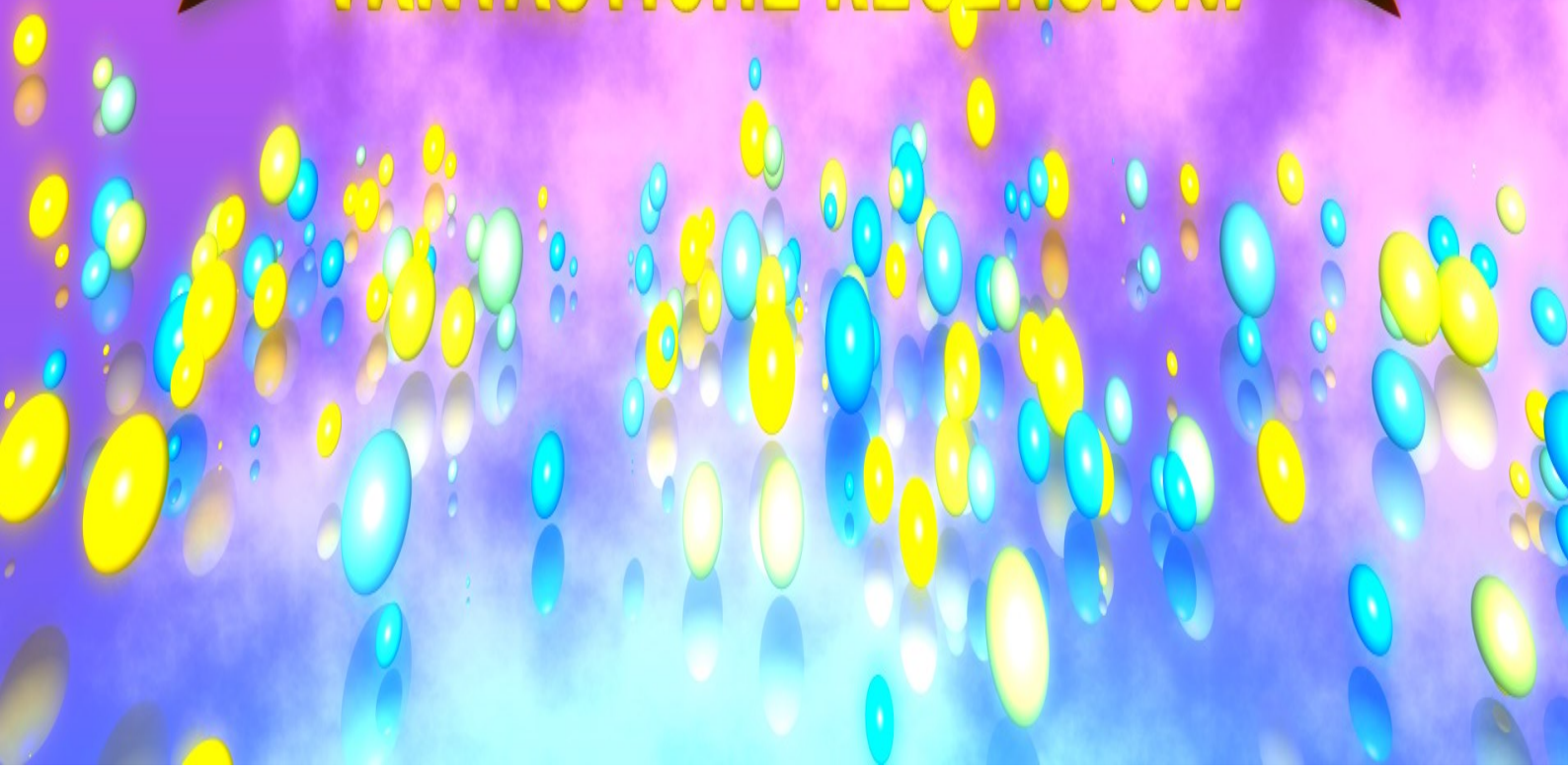
- ♦ *Ghostbusters II* ([numero 129](#))

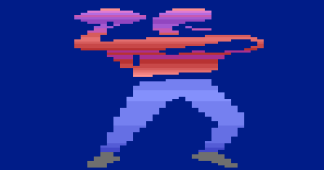
Darkmanor dal forum Amiganews.it

- ♦ *Golden Axe II* ([numero 121](#))
- ♦ *Alien Soldier* ([numero 128](#))

CONTROLE

FANTASTICHE RECENSIONI



SUPER
FOOTBALL© 1988
ATARI

Un po' di sport duro e aggressivo sull'Atari 2600 che comunque non comporta danni ai giocatori perché questi sono protetti da una specie di esoscheletro che li protegge sul petto e in testa.

La cosa buffa di questo sport è vedere una specie di armatura che copre la parte superiore del corpo e della testa mentre tutto il resto no. E' uno di quelli tipici molto praticato soprattutto negli Stati Uniti.

In questo gioco non ci sono squadre e campionati da fare, ma solo due squadre: una rossa e una blu. L'attaccante è sempre quella rossa e chi difende è quella blu e nella partita ad un solo giocatore la

verso il ricevitore. E' una tattica per guadagnare metri per arrivare alla porta avversaria.

00 07
35yd 168
04:1300 07
11yd 114
01:23

squadra è quella rossa.

Voi interpretate il Quarterback che deve lanciare la palla e poi il ricevitore che deve correre verso la porta avversaria da solo o passando la palla ai compagni.

La squadra avversaria cercherà in tutti i modi di placcare l'attacco buttando a terra il giocatore per fermarlo che è un fallo e si riparte da lì facendo come prima. Lancio

In base alla difficoltà che sceglierete cambia il modo di gestire la squadra perché in quello più facile è tutto automatizzato e voi dovete solo pensare a giocare sul campo. Lanciare la palla al vostro ricevitore e poi correre per guadagnare posizioni sul campo per raggiungere la porta avversaria.

Per fare punti dovete arrivare con la palla dove c'è la porta avversaria. A quel punto vi rimettete in formazione, un compagno vi passa la palla e con i piedi dovete segnare tra i due pali che non sono sul terreno di gioco.

Se giocate come squadra in attacco se passate la palla agli avversari o loro ricevono il passaggio del Quarterback diventano la squadra in attacco e voi dovete difendervi.

Ho trovato questa versione per Atari 2600 molto caotica e non ho ben capito il modo di giocare.

Ne ho provati diversi di giochi di questo tipo per altre piattaforme e le regole sono applicate bene e si

capisce cosa fare e non fare.

Qui non si capisce nulla e anche il fatto che il campo non cambia mai e mostra sempre la stessa visuale. Ruota la posizione dei giocatori in campo per dare senso ad attacco e difesa, ma ad un certo punto non sapete più se andare avanti o indietro.

Capita molto spesso che la vostra squadra sia dalla parte giusta e invece di andare verso i difensori correte dalla porta opposta e non passate la palla. Il gioco ha ruotato la posizione delle due squadre, ma rimane ingiocabile per la maggior parte delle fasi di gioco. Anche il trailer vi mostra quanto non si capisce nulla.

A me non è piaciuta questa gestione e non ve lo consiglio. Se volete provare un gioco di Football Americano ci sono tanti giochi per varie piattaforme decisamente più giocabili e comprensibili.



1988, ATARI

GRAFICA	7
SONORO	5
GIOCABILITA'	4
EMOZIONE	0
GLOBALE	4



Nel tempo voi e altri piloti esperti di viaggi e combattimenti intergalattici avete scoperto e condiviso l'esistenza di Star Castle, una leggendaria fortezza spaziale ricca di incredibili tesori e avete deciso di tentare questa impresa.

Siete all'interno di quello che sembra una stanza di un enorme castello con tanto di muri e porte e al suo centro c'è questa strano marchingegno protetto da muri dorati che vanno distrutti uno per uno per distruggere poi il cannone energetico centrale.

Non è un'impresa per chiunque perché i muri richiedono due colpi ciascuno per essere distrutti e in più perché lo Star Castle vi scaglia contro delle bome a ricerca del bersaglio che dovete distruggere. In più il cannone spara un raggio molto potente e con una precisione letale

Se riuscite nell'impresa diventerete una leggenda, ma tutto cambia su-



bito perché probabilmente un altro Star Castle vi attenderà per una prova ancora più difficile.

Devo dire che la versione per il Vectrex mi ha stupito perché forse è anche meglio della versione Arcade.

Lo Star Castle è molto più reale con un'arena formata da muri che sembrano quelli di un reale fortezza e all'interno c'è lo Star Castle con i suoi muri da distruggere.

E' molto difficile anche perché quando distruggete i muri esterni questi si rigenerano abbastanza alla svelta e tutto il lavoro e la fatica che avete fatto vengono resi vani da questa cosa.

Non potete fermarvi mai, dovete volare intorno evitando le bombe e cercando di indebolire la struttura per fare in modo che la rigenerazione sia faticosa anche per lo Star

Castle.

Più giocate e più vi innervosite perché perdere ad un passo dalla vittoria non ci state e più provate e più vi rendete conto che diventa sempre più difficile raggiungere l'obiettivo.

Bisogna giocare con pazienza, non avere fretta di vincere perché se lo fate perdete tutte le cinque vite in un attimo. Se rimanete fermi e continuate a sparare gli scudi dello Star Castle si rigenerano. Dovete volare intorno e sparare, ma quando distruggete l'ultimo muro il cannone ha una mira impressionante.

Come dicevo nella recensione, la versione per il Vectrex è fatta meglio dell'originale perché intorno allo Star Castle è stata disegnata un'interfaccia grafica davvero bella e che da un senso a questa leggendaria cannone.

La giocabilità è pari all'Arcade e davvero manca solo la fessura del gettone.

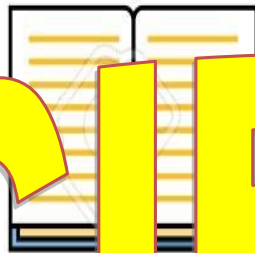
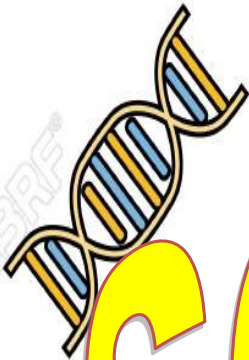
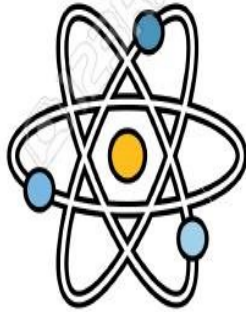
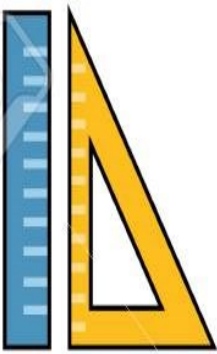
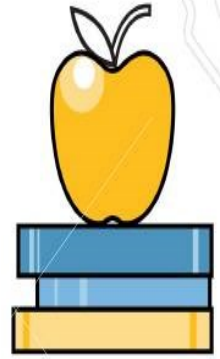
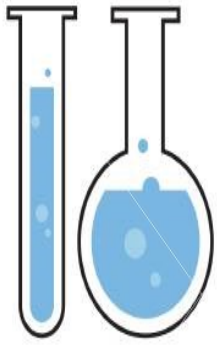
Gold



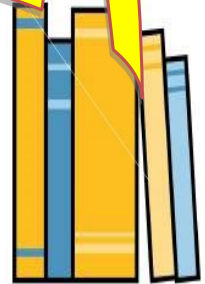
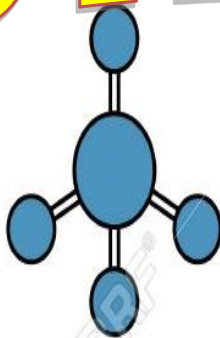
1983, GCE

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9





SCIENZA





ATOMS

A Weaversoft Product

© Pat Bennett 1982

This is an ion of Oxygen .

ATOM

8 p⁺
8 e⁻



ION

8 p⁺
10 e⁻

NET
CHARGE
-2

It is a negative ion,
so the element is a non-metal.

See another ion? y/n

Un programma educativo scientifico per studiare l'Atomo e conoscere come funziona, come è fatto, come le varie particelle si uniscono per fare molecole.

E' un argomento molto interessante che dovrebbe attirare l'attenzione dello studente o del curioso, ma attenzione a recepire le informazioni nel modo corretto.

Ogni programma affronta l'argomento in modo diverso e anche le rappresentazioni spesso non combaciano tra un autore e l'altro e avendo avuto modo di vedere diverse documentazioni sugli atomi e la creazione di una configurazione elettronica mi è venuta voglia di provare questo educativo.

Il programma vi offre varie opzioni che sono degli esercizi per imparare e conoscere cosa sono e dove sono gli elettroni, i protoni e i neutroni.

Il numero atomico è dato dal numero di protoni; se l'atomo è neutro il numero di elettroni è uguale al numero di protoni e se non così è uno ione.

Generalmente nell'atomo ci sono lo stesso numero di protoni e neutroni. Se il numero di neutroni è diverso, quell'atomo è un isotopo. Gli elettroni ruotano intorno all'atomo in sfere energetiche dove ruotano sempre e solo 2 elettroni. Gli altri elettroni ruotano su altri tipi di orbite.

Il programma vi mette quattro opzioni. La prima vi permette di scegliere un atomo e di vedere il numero atomico (i protoni) e gli elettroni e dove sono posizionati intorno all'atomo.

a Oxygen
atom.

+ = atomic
nucleus



Atomic
number=8

Valence
electrons= 6

See another element? y/n

Nel disegno seguente vedrete l'atomo di Ossigeno che ha 8 elettroni, un numero atomico di 8 che significa che ha 8 protoni. Consideriamo "s" le fasce energetiche e "p" come orbitali otteniamo che la configurazione elettronica dell'ossigeno è: $1s^2 2s^2 2p^4$.

a Neon
atom.

+ = atomic
nucleus



Atomic
number=10

Valence
electrons= 8

See another element? y/n

La rappresentazione del Neon non è chiara in base a quanto visto per l'ossigeno perché 2 elettroni sono nella prima fascia energetica "1s". 2 sono sulla seconda fascia energetica "2s" e i restanti 6 elettroni sono sulla seconda orbita. "2p". In base a quanto detto il Neon è: $1s^2 2s^2 2p^6$.

Il terzo esercizio è riconoscere uno ione. Lo ione avviene quando un atomo perde o aggrega un elettrone e quindi cambia l'equilibrio. Se ci sono più elettroni di protoni è un ione negativo. Se ci sono meno elettroni dei protoni è un ione positivo.

Il quarto esercizio è un test se avete capito il concetto degli ioni e dovete usare la tavola periodica che trovate nel manuale.

Un ottimo educativo per farvi conoscere i segreti dell'atomo, del suo numero atomico, comprendere il concetto degli ioni, la configurazione elettronica che in base a quello che ho studiato può confondere su alcuni elementi, ma in generale è fatta bene.

Un educativo che va studiato insieme ad un libro di testo e con un insegnante di chimica.

GRAFICA
HARDWARE
MULTIMEDIA
UFFICIO



I, J, K, M - move
RETURN - drop

CTRL-C - menu

Un programma di disegno per il Commodore 64 che ci permette di creare un cartone animato oppure un fumetto e quindi di trasformare una macchina principalmente da gioco in uno studio di grafica e di animazione.

Non è che improvvisamente diventate super artisti in grado di fare tutto quello che volete in base alla fantasia perché il programma è limitato alle grafiche che sono già inserite nel dischetto.

cerete a provare e riprovare fino a quando non trovate quello che fa per voi.

Non c'è pericolo di fare danni o ro-

Una procedura un po' lenta perché dovete creare e stampare tanti fogli per creare un effetto di movimento.

CREATE WITH GARFIELD!

* See Picture	Special Artwork
Get Background	Data Disk
Get Stick-ons	Cartoon Printer
Erase Stick-ons	See Instructions

SPACE BAR - move * RETURN - choose

vinare il progetto perché potete cambiare lo scenario o rimuovere degli oggetti che non vi aggradano. Gli oggetti che mettete sullo schermo li potete muovere in ogni direzione, aggiungere le vignette per far parlare i vostri personaggi o altro.

Ogni categoria ha un certo numero di oggetti da selezionare e poi metterli a mano nello scenario per creare quello che più vi diverte o sperate faccia divertire.

Una volta finito potete stampare la vignetta creata, un poster, un etichetta e quindi non solo limitarvi a creare tavole per un cartone animato.

Il programma vi guida nella creazione della vostra prima produzione scegliendo uno sfondo, poi una serie di immagini, clipart e altro per creare la storia. Opzionalmente potete anche stampare la vostra storia o salvare su disco.

Anche se le grafiche e le immagini sono quelle a disposizione sta a voi mescolarle in maniera credibile o caotica. Inizialmente non conoscendo il contenuto multimediale andate un po' a caso, ma poi comin-

Un'idea veramente buona per creare un cartone animato come si faceva nel passato, ossia disegnare in singoli fotogrammi in tanti fogli e poi ripresi in movimento dando quella sensazione che i vostri disegni prendono vita facendo nascere i cartoni animati.

Potete anche, se li avete, dei dischi aggiuntivi e speciali che contengono delle scene preparate da terze parti per vedere il suo potenziale.

Il suo limite sono le grafiche che include, ma nulla viete che usiate un vostro programma per crearne altre, salvarle sui disco e utilizzarle per i vostri progetti.

ALTRE VOTAZIONI

GIOCHI DI QUESTO NUMERO	RIVISTE	VOTI
HARDBALL	HAPPY COMPUTER	??
PINBALL WIZARD	ASM	78%
	AMIGA JOKER	62%
BEVERLY HILLS COP	ACE	74%
	ASM	67%
SUPER FOOTBALL	VIDEO GAME CRITIC	83%
STAR CASTLE	DIGITAL PRESS	78%

ALTRE VERSIONI	RIVISTE	VOTI
HARDBALL (C64)	ZZAP!	 93%
HARDBALL (ZX)	CRASH!	84%
HARDBALL (AMIGA)	GAMES MACHINE, THE	69%
HARDBALL (ST)	ST FORMAT	30%
BEVERLY HILLS COP (C64)	ZZAP!	68%
	GAMES MACHINE, THE	48%
BEVERLY HILLS COP (AMIGA)	GAMES MACHINE, THE	57
BEVERLY HILLS COP (ZX)	YOUR SINCLAIR	62%
BEVERLY HILL COP (CPC)	GAMES MACHINE, THE	40%
(DOS)	ASM	33%

CURIOSITA'

GIOCO	LICENZA	CURIOSITA'
HARDBALL	COMMERCIALE	La versione per ZX Spectrum e Amstrad fu fatta con la versione Americana per Commodore 64 e gli sviluppatori senza manuali lo convertirono al meglio tra codice e grafica, ma avrebbero potuto liberamente cambiare ogni cosa.
MISTER JAWS	COMMERCIALE	La versione MSX è un clone di <i>Jawbreaker II</i> che a sua volta per alcune versioni è un clone di <i>Pac-Man</i> e per altre no. La differenza tra essere un clone o no sono piccole differenze nei colori e nella posizione delle super caramelle.
PULSAR	COMMERCIALE	Nel 1985 Kingsoft rilascia la stessa versione del gioco con il nome di Galaxy e aggiunge il manuale e copertine della versione Commodore 64. Nel manuale è scritto come giocare, ma la versione Plus 4 è diversa.
PINBALL WIZARD	COMMERCIALE	La musica iniziale è un campione preso dalla canzone <i>21st Century Common Man</i> del gruppo rock Tedesco Tangerine Dream
SHERIFF	COMMERCIALE	Dopo il lancio di Sheriff nel 1979, è stato dato in licenza alla Exidy per la ripubblicazione come Bandido nel 1980
STAR CASTLE	COMMERCIALE	Questo gioco viene visto nei film <i>Fast Times at Ridgemont</i> (1982), <i>Joystick</i> (1983), <i>Ghostbusters</i> (1984) e <i>Maximun Overdrive</i> (1986). Un livello di Angry Birds Space è un omaggio a questo gioco.



TOP 3

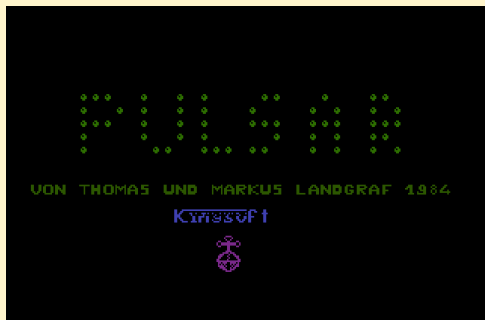
Volume 11, Numero 10

REV'n'GE!

HardBall



pulsar



Return to the Roots



RECENSIONI #174

Jet-Boot Jack (1984, Commodore 64, English Software)
Hardball (1985, Apple II, Accolade)
Mister Jaws (1987, MSX, Eaglesoft)
Protector (1983, VIC-20, Human Engineered Software)
Siege Attack (1987, Computers Lynx, Quasar Computing)
Pulsar (1984, Plus/4, Kingsoft)
Pinball Wizard (1987, Amiga, Kingsoft)
Beverly Hills Cop (1990, Atari ST, Tynesoft)
SplayMaster (1996, DOS, Chris Elsbree)
Rolling Crash (1979, Coin-OP, Nichibutsu)
Sheriff (1979, Coin-OP, Nintendo)
Return to the Roots (2025, Linux, Settlers Freaks)
Treasure (1991, Vector 06C, Kazakov)
Red Baron, The (1985, VIC-20, Street Games)
Super Football (1988, Atari 2600, Atari)
Star Castle (1983, Vectrex, CGE)
Atoms (1982, ZX Spectrum, Weaversoft Product)
Create with Garfield (1988, Commodore 64, Development Learning Materials)

LE ALTRE VERSIONI

JET-BOOT JACK:

Atari 8-Bit (**1983**, English Software)
Amstrad CPC (**1984**, Amsoft)
BBC Micro, Electron (**1984**, English Software)

SUPER FOOTBALL:

Windows, Xbox 360 (**2010**, Microsoft Corporation)

HARDBALL:

Commodore 64 (**1985**, Accolade)
ZX Spectrum (**1986**, Advance)
Amstrad CPC (**1986**, Amsoft)
Atari 8-Bit, Macintosh (**1986**, Accolade)
MSX (**1987**, Sony Corporation)
Amiga, Atari ST, Apple IIGS (**1987**, Accolade)
DOS (**1988**, Accolade)
Genesis (**1991**, Accolade)

DARK CASTLE:

Arcade (**1980**, Cinematronics)

PROTECTOR:

Atari 8-Bit (**1981**, Crystalware)

GALAXY:

Commodore 64 (**1983**, Kingsoft)
Commodore 16, Plus/4 (**1985**, Kingsoft)

PINBALL WIZARD:

Amiga (**1990**, Kingsoft)

BEVERLY HILLS COP:

DOS, Amiga, Commodore 64, ZX Spectrum, Amstrad CPC, BBC Micro (**1990**, Tynesoft)

Indice Ripesaggi

GIOCHI:

- 1 Across 2 Down (112)
- 10 Out of 10: Dinosaur (112)
- A-10 Tank killer 1.5 (129)
- After Burner (113)
- Airlift (125)
- Air Support (97)
- Alien Breed Tower Assault (119)
- Another World (134)
- Apache Flight (135)
- Archon (145)
- B.A.T. (138)
- Bad Dudes (102, 113)
- Barbarian (102, 113)
- Barbarian II GX4000 (137)
- Batman the Movie (137)
- Battle Chess (138)
- Battle Valley (148)
- Big Blue Disk (141)
- Bill Elliott's Nascar Challenge (128)
- Birds of Prey (132)
- Car & Driver (131)
- Combat Air Patrol (127)
- Conan the Cimmerian (136)
- Contra (136)
- Course of Monkey Island (117)
- Dante's Inferno (111)
- Day of the Tentacle (118)
- Darkseed (133)
- Defenders of the Earth (127)
- Dig (118)
- Dragon Princess (138)
- Draw Poker (138)
- Dune (133)
- Dune II (130)
- Eliminator (142)
- Elite (125, 142)
- Emlyn Hughes International Soccer (143)
- Encyclopedia of War (143)
- Enduro Racer (143)
- Escape from Singe's Castle (138)
- Faara no Jikekkai (138)
- Fatal Fury Contact (141)
- F-15 Strike Eagle (124)
- F-15 Strike Eagle II (127)
- Fighter Bomber (130)
- Final Fight (146, 147)
- Flight Simulator (146)
- Flight Simulator II (146)
- Flight Path 737 (147)
- Forge (115)
- Formula One Grand Prix (90)
- Frontier: Elite II (99, 144)
- Frontier: First Encounters (146)
- Full Throttle (118)
- Golden Axe (136)
- Golden Sword of Bhakhor (134)
- Gunship (131)
- Gunship 2000 (104, 133)
- Heavy Metal (103)
- Hind (135)
- Ikari Warriors (145)
- Impossible Mission (124)
- Indiana Jones and the Fate of Atlantis - Graphics (117)
- Indiana Jones and the Last Crusade - Graphics (115)
- Jack the Ripper (130)
- Kick Off (145)
- King's Quest (120)
- King's Quest II (121)
- King's Quest III (123)
- Labyrinth of Time (119)
- Leisure Suit Larry 1 (108, 120)
- Leisure Suit Larry 2 (109, 121)
- Leisure Suit Larry 3 (92, 110)
- Loom (115)
- Lotus III (131)
- Lupin III (137)
- Luxsor (132)
- Maniac Mansion (118)
- Microcosm (119)
- Midwinter (129)
- Midwinter II (129)
- Monkey Island II (116)
- Myst (96, 114)
- Myst: Real (114)
- Myst Masterpiece (114)
- Myst Amiga (114)
- Nascar Racing (128)
- NeoGeoCup '98 (141)
- Nova 9 (91)
- Obitus (94, 134)
- Oscar (132)
- Out Run (122)
- Pac-Land (141)
- PC Globe 4.0 (115)
- PET Checkers (138)
- Pinball Fantasies (132)
- Power Tennis (142)

Indice Ripesaggi

Quake Amiga (54)
Quake Amiga visto da un Amighista (125)
Platinum Plus CD (145)
Rastan (138)
Race Drivin' (135)
Red Baron (128)
Rick Danverous (134)
Robocop (107, 141)
Robocop 3 (129)
Rubicon (138)
Secret of Monkey Island (93, 116)
Sensible Soccer (145)
Short Circuit (145)
Solo Flight (146)
Space Quest (120)
Space Quest II (121)
Space Quest III (123)
Space Harrier (105, 148)
Star Cruiser (122)
Star Crusader (148)
Starglider (148)
Street Fighter II (95)
Strider (149)
Super Soccer (137)
Test Drive (133)
Tower FRA (147)
Tracon (147)
Trap Door (145)
UFO (124)
Vroom (126)
Warcraft II (113)
Wonderboy (143)
World Atlas (103, 114)
World of Flight (94, 147)
Wing Commander (98)
Whizz (135)
Yuchuu Senkan Yamato (106, 149)
Zak McKracken and the Alien Mindbenders (117)
Zeppelin (126)

MULTIMEDIA:

3D Dinosaur Adventure (112)
Advanced Military Systems (93)
Enciclopedia Italiana Grolier per CDTV (91, 143)
Enciclopedia Italiana Grolier per CD32 (95, 142)
Grolier Electronic Encyclopedia (90)
Guinness Disc of Records: Second Edition (92, 138)
Hutchinson Encyclopedia (89, 138)
Microsoft Musical Instruments (160)

Time Table History: Science and Innovation (113)
World Atlas (103, 114)
World of Flight (94, 147)

HARDWARE:

3D Emotion Voodoo Rush (126)
3D NOW! (131)
80387 (117)
AGP (128)
Amiga Flicker Fixer (124)
CDTV II (115)
Formato File Amiga part 1 (123)
Glossario del 3D (129)
KNI Simd (132)
Matrox M3D (127)
Memorie di Massa parte 1 (118)
Memorie di Massa parte 2 (119)
Memorie di Massa parte 3 (120)
MMX (130)
NEC PC8801 (121)
Overclockare un 486 (149)
Overclockare un Pentium (150)
Processori e Coprocessori a confronto (116)
S3 Virge Vs. TNT2m64 (125)

TUTORIAL:

Emulare il Mac (100)
Emulare il DOS parte 1 (101)
Emulare il DOS parte 2 (102)
Emulare l'Entex Adventure Vision (122)
Emulare l'APF Imagination (122)

APPLICATIONi:

17-Bit Disk Copier (96, 145)
Deluxe Paint 2.30 Deluxe (120)
Magic Desk I Type & File (98, 144)
Platinum Plus Utility PowerPack (145)
Print Master Plus (58)

COBRA



et

MINIPUCE

Soft



A l'intérieur :
- 1 cassette programme
- 1 notice
- 13 véritables indices :
+ lettres, papiers, objets !

**MEURTRE
À GRANDE VITESSE**

EXELVISION